

UNIVERSIDADE DE LISBOA
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO



Arte com Mídias Emergentes: Educação Digital Crítica
ENTREVISTAS TRANSCRITAS

Beatriz Rezende Ramos

MESTRANDO EM EDUCAÇÃO
TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
NA EDUCAÇÃO

2017

Índice

Entrevista com a Coordenadora do curso	1
Entrevista com o professor 01	11
Entrevista com o professor 02	21
Respostas da professora 03.....	30
Respostas do professor 04	36

Entrevista com a Coordenadora do curso

Eu estou aqui com a professora e vou pedir para ela se apresentar

Eu sou XX, sou arquitetura e urbanista, segui a área academia, fiz meu mestrado na área arquitetônica e espaço público, estudei um pouco na área de antropologia urbana e também atuo como arquiteta, tenho um escritório de arquitetura e tenho um escritório nessa área de arquitetura e paisagismo.

O trabalho aqui é sobre a utilização da tecnologia dentro dos cursos de design e como isso influencia positivamente ou negativamente os alunos.

Aproveitando que você é a coordenadora dos cursos de design e arquitetura, você deve ter uma outra visão sobre isso, mas de que forma você consegue perceber que as tecnologias contribuem para a formação do aluno?

O aluno hoje ele é de outra geração que já nasceu com a tecnologia, então ao mesmo tempo que ele tem uma boa aceitação com as ferramentas, isso é um universo muito conhecido para ele, muitos deles não percebem a grandiosidade das ferramentas, então o que eu sinto é que as ferramentas são subutilizadas. Então se tem muitos softwares, muitos recursos e os alunos tem acesso, eles gostam disso, eles tem uma boa aceitação, mas muitos deles acabam não usando isso plenamente. Acabam, não digo nem plenamente, eu digo isso plenamente porque eles não tem assim, um grande hábito de estudar, de ir afundo nas pesquisas, no conhecimento, então eles acabam sendo raso em alguns assuntos e nas tecnologias também, porque a tecnologia acaba sendo uma área do conhecimento. Então eu sinto que os alunos tem essa dificuldade, como eles tem dificuldades em diversas matérias, eles tem dificuldade em tecnologia também, mas eu acho importantíssimo, belíssimo e acho que deve ser explorado sim.

Pensando nessa parte das ferramentas que a gente trabalha com os alunos, ferramentas no sentido software, como hardware, tanto o programa quanto o equipamento. O que você acha que é necessário para o desenvolvimento com um aluno de design?

Bom, primeiro que o aluno tenha um conhecimento teórico e um embasamento antes de ir para a ferramenta. Porque o software ele não é suficiente só pelo programa. O aluno precisa ter bagagem, se não, ele aprende comando e não consegue aprofundar. Ele precisa de um conhecimento anterior. Depois eu acho que ele precisa de um treinamento, o aluno, assim como desenhar a mão, ele precisa também se esforçar para usar aquele programa, e eu acho que os alunos as vezes são imediatistas. Eles não querem aprofundar, ele acaba não tendo um resultado muito rápido. Mas a gente tem muitos alunos que se dedicam e dominam o programa, eles conseguem desenvolver um bom trabalho. Então é uma soma, do conhecimento, da reflexão, da crítica, com o conhecimento técnico da ferramenta e aí quando ele consegue juntar essas duas coisas é excelente. Isso é o que eu penso. Mas muitos deles acabam tendo muita dificuldade, isso acho que é uma questão que deve ser vista. Não sei se estou estourando o tempo..

...Tem mais questões aqui

É... Tem também uma outra questão que as vezes o aluno acredita em um único software, porque o programa é mais conhecimento e ele só quer trabalhar com aquele e acaba se tornando resistente a outro programa. Então eu acho que o aluno deve conhecer várias ferramentas para que ele consiga escolher a ferramenta que ele quer trabalhar para desenvolver um determinado trabalho específico.

Então pensando em relação ao método de trabalho, a relação entre o docente e o aluno, você acha que é necessário primeiro o professor trabalhar a teoria e outras características, outros conceitos, talvez até mesmo culturais e históricos e que depois ele consiga entrar com a tecnologia e desenvolver um bom trabalho?

Sim. Pensamento que a gente está em uma academia, então se o aluno vem para cá, ele vem para aprender a profissão. Ele vem para aprender uma profissão, e não para aprender um software, e muitas vezes eles vem achando que vem para aprender a dominar uma ferramenta específica, photoshop, illustrator ou autocad, ou qualquer outro programa que seja. Mas primeiro ele precisa antes de tudo isso, ter um conhecimento base que consiga desenvolver nesse programa. E muitos deles muitas vezes não tem um conhecimento anterior e o professor não aprofunda na teoria e aí quando vai pra prática, o resultado não é tão satisfatório. Então quando o professor dá um embasamento antes, o desenvolvimento do trabalho acaba sendo mais satisfatório. Vou dar um exemplo: existem muitas disciplinas que envolvem o tema criatividade, se a gente não disser para o aluno o que é criatividade, métodos de criatividade ou desenvolver algum exercício sobre criatividade, ele vai sentar na frente do software e por mais que ele saiba os comandos, ele não sabe ser criativo, então eu acho que precisa de um conhecimento anterior.

Esse ponto que você falou é bastante interessante, o aluno tem acesso aquela tecnologia mas ele fica preciso a criar só um tipo de produto. Só uma manipulação de imagem... Você acha que existe uma forma que o professor pode trabalhar em sala de aula para fazer com que o aluno desbloqueie esse tipo de criatividade, pense além do trabalho simples de design?

Sim. Eu acho que o aluno ele tem que ter uma reflexão e viver outras experiências. Eu entendo que as artes se relacionam e não é porque o aluno que está fazendo o design gráfico, que ele deva conhecer somente o design gráfico. Ele precisa conhecer artes, pinturas, teatro, cinema, música, para que justamente ele consiga ser criativo. Ou ele precisa ler sobre outros assuntos, ou ele precisa pensar sobre a sociedade, ler sobre comportamento humano, pensar valores e princípios. Públicos por exemplo, você projeta para um determinado público e para um determinado usuário. Então você precisa ter um conhecimento muito maior do que aquele que o professor passa em sala de aula. Então não dá para se fechar em um universo muito restrito, porque aquilo não é suficiente, a gente precisa conhecer além para que possamos conseguir aplicar aquilo em determinado projeto, em determinado assunto criativo né, muitas vezes a gente projeta alguma coisa absolutamente fora do nosso universo, vai projetar por exemplo uma marca, um logotipo, ou um projeto de arquitetura, ou qualquer outra coisa, ou um site, ou qualquer outra coisa que sai completamente fora do seu universo, se você não tiver abertura para essas outras informações, compromete o trabalho, compromete o projeto, porque vai ser um projeto conservador, não ter abertura para outras áreas.

Então o interessante seria o aluno ter a noção de que ele precisa correr atrás, além do que ele aprendeu em sala de aula, ele também buscar (...)

Ontem por exemplo eu estava conversando com um aluno do design, e estávamos discutindo sobre preconceito, casais homossexuais e ele estava falando para mim que ele embora não tenha nada contra, ele não gosta de casais homossexuais, então eu falei “bom, você de certa maneira está sendo preconceituoso” e ele disse que não, que ele prefere ficar longe, aí eu disse para ele “bom, tudo bem, mas se um dia você estiver trabalhando, estiver fazendo uma campanha, ou for atender um cliente que for

homossexual, você não vai desenvolver esse trabalho porque ele é diferente do que você gosta ou do que você prefere ficar longe desse tipo de pessoa?”, então a gente precisa tomar cuidado para não ser preconceituoso e achar que a gente não é preconceituoso, a gente nunca sabe o tipo de cliente que vai ter, nem o tipo de campanha que vai fazer, o tipo de projeto, e o mundo está aí.

Ainda mais nessa área de artes e design, não pode ter nenhum tipo de preconceito, né?

Se tiver uma campanha, foi o que a gente discutiu ontem, se tiver uma campanha de adoção de crianças para casais homossexuais, então esse aluno já não pode fazer esse tipo de projeto, porque esse aluno é contra esse tipo de casal.

Pensando em relação ao trabalho do docente em sala de aula, que tipo de habilidade o docente precisaria ter para trabalhar a tecnologia em sala de aula?

Assim como o aluno, ele precisa ser uma pessoa desprendida de preconceitos, aberto a todos os assuntos, e também a teoria primeiro, para trazer a reflexão, para aprofundar isso na questão da ferramenta, né. Eu entendo que o professor precisa ter o domínio daquele programa, daquele software, o aluno espera muito dele, esse tipo de disciplina que envolve essas ferramentas de tecnologia, gera muita expectativa grande, ele quer ver o professor desenvolver aquele software com muito domínio, então eu entendo que o professor precisa conhecer a fundo aquilo que ele de certa maneira atenda as expectativas dos alunos, mas não se desprender daquilo ali, se não justamente ele não consegue atender as expectativas, se não ele vai achar que o professor não domina

aquilo, enquanto na verdade o professor não domina a teoria, o conhecimento. Por exemplo, se ele for fazer um projeto, e não fizer uma boa composição de cores, o problema não é o software, o problema é a ideia anterior, e o aluno vai associar isso ao software, e não ao conhecimento. Então isso é uma distorção de valores.

Agora fazendo uma comparação, com a estrutura tecnológica que temos disponível agora aqui, o que você acredita que seria a estrutura ideal?

Olha... A estrutura que temos aqui hoje, junho de 2016, nós temos uma infraestrutura de ferramentas, de softwares, de estrutura, muito inferior ao que a gente precisa. Então temos cursos de arquitetura e urbanismo e design gráfico, que esses dois cursos precisam de laboratórios e ferramentas específicas, e temos laboratórios muito bons, mas um é uma disciplina mais técnica, não é direcionado para a arte. E a gente tem pouco software aqui. Não tem photoshop e nem o ilustrator que é muito inferior ao que a gente precisa, a gente tem uma promessa de um futuro melhor, mas isso não quer dizer que não tenhamos bons trabalhos, nós temos bons trabalhos, temos bons alunos, mesmo com uma condição ainda precária, porque, como eu falei no começo, o embasamento teórico é muito importante, então se o aluno estuda e tem uma boa ideia, então a ferramenta se torna o menor dos problemas. A grande maioria acha que a falta de bons projetos, seria por conta da falta de estrutura, o que eu concordo em partes, a gente não pode culpar só a infraestrutura, mas também as duas partes. Assim como a faculdade precisa dar a estrutura, o aluno também tem que estudar. Então nem sempre é exatamente assim que acontece.

Em relação ao que você acha que seria ideal para o aluno trabalhar, um laboratório ideal, a estrutura ideal, a sala ideal. Você acha que o aluno conseguiria se desenvolver melhor? Nesse contexto

A grande maioria sim. Por exemplo na arquitetura, se a gente tivesse um laboratório de maquetaria, com um técnico, a gente teria um aluno mais familiarizado com o tema, com as ferramentas, ele desenvolveria melhor os trabalhos. No design, se a gente tem o software bom, o laboratório, o ambiente bacana, preparado para o aluno, ele teria mais tranquilidade. De maneira geral, melhoraria o desempenho dos alunos sim, e também melhoraria as aulas para os professores. Porque eu acho que o professor feliz reflete na sala de aula, na aula dele, isso seria importante. Mas a gente também tem boas disciplinas e bons trabalhos que independem dessa infraestrutura, mas claro, eu acho que melhoraria o curso como um todo, os dois cursos aqui.

Pensamento em relação a formação do aluno, você acha que a tecnologia em si, sendo trabalhada em sala de aula, ela serve para o desenvolvimento do aluno como um futuro profissional? E no contexto de hoje, você acha que o aluno sai preparado para o mercado de trabalho?

Eu acho que ele não sai preparado. Não por causa da tecnologia, mas ele não sai preparado porque tem um ensino de base fraco no país, e a gente acaba tendo uma educação de ensino superior fraco também, porque o problema é que vem lá do começo, então acho que isso não tem haver com a tecnologia. A internet é uma ferramenta muito boa, mas também ensina coisas ruins, então acho que a questão não são as tecnologias, mas sim o ensino como um todo, por eu entendo que a tecnologia é uma área do conhecimento, e depende muito de como isso vai ser usado. Agora os problemas vêm

muito anterior. Quando ele começa a vida escolar dele, quando começa a trajetória da educação dele, a gente não tem no Brasil um ensino crítico, a gente não forma pensadores, a gente forma pessoas que reproduzem tarefas, então eu acho que nos cursos de arte, acaba tendo também esse aluno, aquele que reproduz essas tarefas, ele não sai daqui um pensador, vejo isso pela arquitetura que é um universo que eu conheço melhor, eu vejo muitos alunos que se forma em arquitetura e que se formam desenhistas, quando na verdade ele estudou 5 anos, que teve uma carga enorme de disciplinas de história, de projeto, de desenho, enfim, e sai para trabalhar como desenhista. Se for para o objetivo dele ser desenhista, ele não precisaria ter estudado 5 anos para isto. Mas, claro que ele não tem o objetivo de se tornar um desenhista, mas ao mesmo tempo, muitos deles não se sentem preparados para se tornar um arquiteto projetista, então muitos deles começam a carreira sendo desenhistas, até se sentir seguros. Isto eu estou falando da maioria, mas temos também excelentes alunos, temos excelentes profissionais, mas de maneira geral, eu acho que os alunos, a grande maioria, se sente muito despreparado, porque a gente percebe isso nos trabalhos de conclusão de curso, os trabalhos são fracos. Tem bons alunos? Tem. Mas são a grande minoria.

Para finalizar então, que tipo de habilidade você desejaria que o aluno se formasse, que ele saísse com esse tipo de habilidade da faculdade?

A leitura, a crítica, a reflexão. Porque eu acho que todas as outras ferramentas, todos os outros recursos, como por exemplo o desenho, a pintura, a escultura, ou qualquer outro tipo de técnica, ou mesmo softwares, ele pode aprender na medida que ele precisa daquilo. Mas a crítica, a reflexão, a leitura, o pensamento, isso, se ele não tiver abertura, ele não desenvolve. Se ele não for ensinado lá atrás, não vai ser uma ferramenta que vai ensinar isso a ele. Não vai ser uma faculdade que vai fazer ele ler, então eu acho que

isso é fundamental, porque todas as outras coisas, ele pode aprender ao longo do tempo. Mas se ele não for um leitor ao longo da vida, quando ele se formar, ele dificilmente vai ser um leitor. Isso é bem importante, então eu acho que cabe muito ao professor, estimular o aluno essa questão da pesquisa, da leitura, da crítica, para que ele seja um bom profissional, mas que antes ele seja um pensador. Não só um tarefeiro.

Perfeito. Acho que é isso. Você gostaria de falar mais alguma coisa?

Não, é isso. Desejo que seja uma linda pesquisa

Muito obrigada

Entrevista com o professor 01

Professor, por favor se apresente.

Eu sou XX, a minha formação é em design gráfico, eu administro as disciplinas de fotografia, de percepção da forma, de ergonomia aplicado ao mobiliário e de ergonomia no design gráfico.

O trabalho de hoje é sobre a parte da utilização da tecnologia para a produção artística do desenvolvimento do trabalho do aluno, principalmente na área de design em si. Primeira parte que vamos falar são as ferramentas que é feito o trabalho em sala de aula. As tecnologias contribuem para a formação do aluno em sala de aula.

Sim. Considerando que não tem outro recurso hoje que não seja a utilização da tecnologia e das ferramentas tecnológicas. Mesmo porque na vida profissional desse aluno, ele não vai trabalhar de outra forma, então precisamos também dar o ênfase necessário nessas tecnologias.

Quais são as ferramentas tecnológicas que você acha necessário para trabalhar com o aluno na área de design?

Tem aquelas já conhecidas que são as que eu trabalho, de fato eu trabalho com eles com o photoshop. Tem as outras, tem as ferramentas de softwares, que são os que fazem projeto em 3D, que são importantíssimas para o design de produto, mas o designer gráfico, no momento em que ele estiver trabalhando com embalagem, ele vai precisar utilizar esse software, que são os princípios do 3D Max, Cinema 4D, e alguns outros, mas também tem o illustrator e o In Design que são importantes e o Corel Draw. Eu

entendo que são necessárias, mas isso não impede que o aluno também trabalhe sem ela, elas são as criadoras, e portanto eu acho que só essas aí daria para o aluno desenvolver bem o seu trabalho.

Pensando em desenvolver um trabalho como a gente falou, quais são os métodos de trabalho que você adota em sua aula com os alunos, utilizando essas tecnologias?

Evidentemente as minhas aulas são quase que essencialmente práticas, mas também existe momentos, ou periodicamente, depende muito, varia muito de cada turma, qual é a resposta deles em relação a disciplina, mas também existe aquele momento filosófico, que a gente conversa e que eu tento mostrar para eles que de fato isso é uma ferramenta, e que eles precisam usar essas tecnologias de maneira que elas possam contribuir com o desenvolvimento deles, e não deixar que seja o contrário, a gente vê o aluno que se deixa envolver com uma série de software, de filtros, um monte de coisas que no conjunto não dá um resultado estético muito interessante, nem de visibilidade, as vezes o resultado é sofrível, nesse aspecto eu tenho uma conversa com eles para que eles possam entender que essas ferramentas realmente são úteis, mas que também é importantíssimo discernir para que serve cada uma das coisas e saber utilizá-las bem, mas as aulas são muito práticas, para que eles possam estar constantemente em contato com essas ferramentas.

Você falou que usa bastante photoshop em suas aulas, então os trabalhos que a gente consegue ver sendo desenvolvidas a partir dessa tecnologia, são basicamente manipulações de imagens... O que mais poderia ser feito com o photoshop talvez?

Originalmente o photoshop é muito para o lado da manipulação de imagens. Mas com a evolução do software, isso mudou um pouco. Você consegue até inclusive finalizar vários contextos, fazer montagem de livros, inclusive o photoshop hoje tem uma parte de mudança de script, que te permite desenvolver outras funções, então ele está se propondo a ser um software que ultrapassa a área da fotografia, inclusive está na edição do vídeo, já entra com objetos em 3D, então o software ele evoluiu muito, mas eu especificamente trabalho com a manipulação de imagens e com as abordagens de manipulação de texto. Eu dou uma orientação de como poder trabalhar com textos, dar volume, dar efeitos, como aplicar em etapas, então de alguma forma, sim, basicamente, ensino para eles que dá para fazer capas de livros, de revistas, pelo photoshop. Existem outros softwares para isto, mas o photoshop também funciona para isto, não é um problema.

**Falando em relação ao que o docente precisa saber para ministrar aula.
Que tipo de habilidades e saberes necessários você acredita que o docente precisa ter para trabalhar com a arte e a tecnologia?**

Eu acho fundamental primeiro que ele consiga entender o perfil de cada aluno, e saber que nós estamos em um processo acadêmico, e que o aluno não está ali para fazer o que eu quero, mas que eu preciso tentar desenvolver a habilidade do aluno para fazer o que ele acha que pode fazer, o que ele gostaria de fazer. As minhas habilidades, não estou

falando dos outros, mas no meu caso, eu entendo assim, eu chego e faço uma análise que é um pouco superficial, mas que é superficial ao tanto que dê para perceber como é o aluno, e fazer com que ele se entregue nos trabalhos... Acho que me perdi um pouco na pergunta.

É sobre os docentes e os alunos...

... As habilidades, é um pouco da tipologia, para entender como o aluno age e como ele trabalha, agora a gente tem que estar muito bem formado em relação em relação ao software, precisa ter algum conhecimento. Não digo domínio, mas o conhecimento necessário para esclarecer algumas dúvidas, ter um bom referencial teórico em relação a arte, a cultura e o próprio design, é importantíssimo. Mas por outro também, a gente precisa ter a humildade de dizer que não tem a resposta, se a gente não tem a resposta. Então essas habilidades e saberes são importantes, mas sobretudo, eu acho que fazer essa análise inicial e fazer o perfil do aluno, é bom para entender como que pode trabalhar com ele, determina muito como vai ser o andamento do semestre.

Aproveitando que a gente está falando sobre como trabalhar com o aluno, que tipo de planejamento você faz para preparar as suas aulas, você leva para a sua sala de aula, o conteúdo sobre aquela tecnologia, sobre aquele programa?

Então... Eu particularmente pego, normalmente, a disciplina. Eu já tenho aquelas disciplinas, já tenho a estrutura básica montada. Se é uma disciplina nova, eu faço é, o número de aula na totalidade, e já fazer um planejamento aula-aula do que vai ser dado dentro daquilo, já pego a quantidade de aulas que eu tenho que dar, o conteúdo que eu

preciso dar, já descontando os feriados, do calendário, e eu vou trabalhando aula a aula, exatamente aquilo que eu planejei, e esse material é dado em aula também, separado em pdf que eu envio para o aluno depois, pedindo que ele não copie nada durante a aula, para que ele preste atenção naquilo que a gente está conversando. Então basicamente eu já tenho tudo montado, todo o semestre de aula, para não improvisar. Porque o improviso fica ruim e o aluno percebe rapidamente, então eu não gosto disso, já chego com as minhas aulas já pré-montadas.

Agora falando em relação a própria tecnologia, eu gostaria de saber sobre o que você consegue perceber da tecnologia disponível em seu ambiente de trabalho, o que você tem de disponível ,se é bom, se é ruim, se é o necessário, ou pensando em uma utopia educativa, o que você acha que seria o ideal para desenvolver um bom trabalho com os alunos?

Disponível a gente não tem muita coisa, quase nada. Um software que... e o equipamento que comporta esse software.. a gente está mal estruturado, mas mesmo assim a gente se adequa ao que a gente tem na mão e pega e dá uma aula. Certamente a gente conseguiria dar uma aula muito melhor, se tivéssemos laboratórios específicos para cada uma dessas atividades, laboratórios de computação gráfico, com equipamentos de capacidade gráfica, com respostas mais rápidas e estúdio fotográfico onde a gente pudesse integrar as duas coisas, onde a gente pudesse fazer trabalhos de fotografia, uma análise não só técnica, mas também estética, de iluminação, de fazer experimentos interessantes e depois finalizar com software seria o ideal, mas é uma utopia.

Pensando em relação a trabalhar com o aluno, como a gente conseguiria como docente, que ele entenda a importância de trabalhar a tecnologia junto com a arte, para formar um determinado produto e o que você acha que essa utilização afeta o desenvolvimento do aluno como um futuro profissional? Por exemplo, as vezes eu consigo perceber em alguns alunos que eles não tem a criatividade para trabalhar. Que tipo de abordagem você acha que podemos trabalhar com aquele aluno para que ele seja mais sensível, em relação a essa parte de criação?

Então, você falou uma coisa fundamental. Eu sei que existe uma resistência muito grande do aluno em relação a busca pela cultura, essa questão do imediatismo, tudo ele vai para a internet, acha que as respostas estão todas ali, é errada, mas é a realidade deles, e a gente tenta toda a hora mudar isso, fazendo com que eles entendam que o repertório cultural é fundamental, de qualquer forma, o acesso a tecnologia é igual para todos os alunos, as informações técnicas são iguais para todos os alunos, a diferença é no resultado gráfico por causa do repertório que ele tem. Se ele não busca esse repertório, se ele não vai atrás das informações, além daquelas que a gente dá para eles, ele pode estar num lugar comum para o designer, ele não vai conseguir propor muita coisa, ou ele não vai conseguir propor nada de diferente, e esse é o mercado de trabalho que a gente tem hoje, um grande mercado de trabalho para os designers, mas poucas pessoas que trabalham com o contemporâneo, com uma leitura que ele possa de fato defender o trabalho desenvolvido. O problema todo se resume a cultura. O referencial do aluno é pequeno, e a gente precisa passar muito tempo ajudando nessa parte.

A gente vê a falta de interesse em matérias teóricas, história da arte, história do design, a falta de hábito de leitura do aluno...

Cem por cento. Deveria ser o contrário. Eles deveriam ser ávidos por essas informações, mas a gente percebe exatamente o contrário. Existe um interesse fantástico em pegar um computador, abrir um software, e mexer em uma ferramenta, mas o interesse diminui quando você fala que tem um livro interessantíssimo, uma mostra de arte, uma mostra fotográfica. Alguns demonstram interesse, mas de fato é uma luta muito grande, que eles se interessem por história da arte, que é um referencial teórico que o aluno do design gráfico, da arquitetura, ou de cursos relacionados, é o maior referencial que eles podem ter, que é a raiz de tudo.

Então basicamente resumindo, além das próprias habilidades e das tecnologias, ele precisa ter a parte do incentivo a leitura, ele precisa saber que precisa ler, que precisa estudar, que precisa correr atrás, ir em museu, ir em exposição, aproveitar o tempo.

Sem dúvida. A gente fala para ele que quem faz a faculdade é ele. Se ele não toma iniciativa, ele vai ser mais um, e não “O profissional”.

Para finalizar, você acha que o aluno sai dos cursos da faculdade para trabalhar com a mentalidade de criar produtos com a arte e a tecnologia, ou você acha que o aluno ainda tem uma grande deficiência nessa parte da criatividade, de criar produtos com a arte e a tecnologia...

Olha, o que eu vejo hoje, onde eu trabalho, infelizmente o percentual do aluno que poderia sair hoje com uma boa condição, realizar bons trabalhos e conseguir uma boa posição, é em torno de 10%. Deveria ser o inverso. Mas hoje temos essa ideia, de 10 alunos, a gente tem 1 que a gente poderia dizer que esse menino tem condições de desenvolver um bom trabalho, não pelo esforço dos docentes, mas pela própria resistência deles, pelo imediatismo, até um pouco da arrogância de achar que sabe de tudo. A gente vê pelo resultado dos trabalhos que o empenho não é necessário para adquirir aquela capacidade ideal de você colocar o profissional no mercado, então, não sei, a gente está tentando mudar isso, mas é difícil.

É.. Não basta só o professor, o aluno já vem com essa deficiência lá de antes.

Lá do ensino médio.

Ele já vem com aquela coisa, preocupado com formações que ele não tenha que entender, mas que ele tenha que decorar. E a gente não quer isso, a gente quer que ele discuta relações filosóficas, questões da arte, até da tecnologia. E não simplesmente decore procedimentos de que precisa fazer isso e aquilo. De fato isso é um vício que vem do Ensino Médio, e isso a gente tem que combater. E no começo dos cursos isso é um hábito, e é muito desgastante, e com pouco resultando ainda. Agora a gente fica contente quando pega um ou outro aluno que mudou com isso.

A maior realização né...

Pois é... Quando deveria ser a sala inteira com esse resultado. Enfim.

Mas, acredito que é isso. Você tem alguma coisa a mais que gostaria de falar?

Não, eu acho que a gente abordou bem, mas reitero que é fundamental que o aluno entenda que ele precisa desse autoconhecimento da vida, das dificuldades que ele tem, e usar isso em favor dele. Eu não canso de falar para os alunos que um dos referenciais que eles devem usar nas obras deles, é o emocional deles, que é único, que pode dar um resultado estético único, que também é deles. Mas aí existe muita existência com essa abordagem, sobre o autoconhecimento, sobre o vivenciar os seus meios, então a partir do momento que eles abrirem as portas para isto, a gente vai ter alguns resultados diferentes em termos de qualidade gráfica. Porque a informação técnica a gente passa para eles, e depois, estamos vivos, a gente sugere filmes, livros, a gente faz uma série de coisas, a gente dá muita coisa para o aluno colocar dentro do seu baú, mas eles não pegam muito. Eles precisam primeiro abrir a sua cabeça, e depois, é uma questão de idade também, eles entram muito jovem na faculdade, isso também é dificultador. Tem alguns de 18 anos, que não sabem o que querem da vida. Mas vamos ver, a gente espera que isso mude em algum momento. Mas é isso aí.

Muito obrigada pela entrevista

De nada tia Bia

Qualquer coisa que eu precisar eu procuro você de novo (risos)

Passa na secretaria, faz um requerimento lá e peça... (risos)

Tá bom, obrigada (risos)

Entrevista com o professor 02

Eu vou pedir para você se apresentar para a gente

Eu sou o XX, sou formado em design gráfico em 2007, eu comecei na área bem cedo, eu comecei na área gráfica, meu pai tinha uma gráfica, e eu comecei a trabalhar com ele com 14 anos, e eu comentei com ele que eu queria fazer uma faculdade na área de design, mais nessa área de produção. Daí eu me formei, depois eu fiz uma pós graduação em criação publicitária, na parte de publicidade, ser criativo e essas coisas, depois fui estudar no Chile na área de marcas, um curso de extensão da pós graduação, eu fiz no Anhembí Morumbi. A graduação eu fiz na UNIP, eu esqueci de falar. Também fiz outra pós graduação em planejamento de mídia impressa. Foi mais na parte produtiva, de como produzir, entrar mais a fundo nesse tema. Eu trabalhei em gráfica, em agência de publicidade na área de design e de arte, diretor de arte, agência de propaganda, criando para cliente e essas coisas. Como docente, faz pouco tempo que dou aula, faz 5 ou 6 anos mais ou menos. Eu comecei dando aula em cursos livres, como na Microlins, essas escolas, DataByte, essas por aí. Depois eu passei num concurso na ETEC, eu dava aula lá de comunicação visual na ETEC e também em paralelo fiz alguns cursos no Senac de produção gráfica também. Depois eu entrei aqui na FNC/Estácio e eu dou algumas disciplinas, como computação gráfica I, II, computação gráfica avançada, também abordo alguns temas de criatividade também. Diagramação, editoração, técnico de audiovisual, marketing, criação publicitária.

Aproveitando que você trabalha bastante com tecnologia em sala de aula, ainda mais voltado para as suas disciplinas, você acredita que as tecnologias contribuem para a formação do aluno?

Então, a tecnologia... É assim... O aluno precisa ter a vertente, precisa saber, cabe o professor ensinar isso também, mas, não só a tecnologia, como toda a parte conceitual, com você saber o conceito das coisas, de forma, de tipografia, de briefing do cliente, porque isso envolve muito o design, mas a tecnologia precisa andar lado a lado das coisas, porque fica mais fácil e hoje em dia, eu vi que vocês estavam falando sobre algumas coisas sobre isso, mas no meu modo de ver, tem que ter tecnologia. Não dá para ficar sem tecnologia porque estamos em um mundo que precisa da tecnologia. Um exemplo, a dois anos atrás o maior modo de comunicação do mundo, não existia, que é o whatsapp. Hoje as pessoas fazem negócio com o whatsapp. E é tecnologia. Então a tecnologia precisa andar lado a lado, mas também não pode ser o primordial, de que sem a tecnologia não dá para dar aula, sem a tecnologia não existe mais nada, não começou assim. Mas hoje em dia tem que ter.

O que você acha que, falando em ferramentas e tecnologias, dentro do curso de design... o que você acha que precisa, quais são as ferramentas tecnologias que precisa ter para trabalhar.

Bom... Ferramentas para o design, em questão de software da área de design é o photoshop, o illustrator, as vezes o corel draw, o in design que é mais para diagramação, e também na área de produto que é o Maya, 3d max, auto cad também. Na área de design também, envolve uma comunicação geral, não só a parte gráfica, mas também a parte do produto, mas também entra a parte do produto, então é um elo ali. Softwares que precisam mexer com lógica de programação, só que aí a gente já está pegando uma área de TI. Mas você falou de design e tecnologia, então o TI está relacionado. Então softwares de programação como PHP, linguagens de programação, vários tipos de

linguagem, que também envolve o design. Mas se for só falar do design, ele é o projeto. Não precisa focar tanto nessa área da tecnologia. Mas engloba, as áreas estão juntas.

De que forma você acha que a tecnologia contribui para o aluno, na hora que a gente pensa ‘o aluno na área de design precisa da área de tecnologia para se desenvolver como um bom profissional, ou ele não precisa, ou ele busca atrás...’, o que você acha?

Eu acho que o profissional tem vários jeitos. Por exemplo na sala de aula. Tem algumas partes, dependendo da disciplina que você vai dar, não precisa tanto da tecnologia, precisa mais da bagagem cultural do professor, trazendo experiência do mercado para dentro de sala de aula. Mas tem coisas que não tem como não mostrar sem a tecnologia, você vai dar aula de História da Arte... Você vai mostrar imagens dos quadros, você precisa mostrar isso, você precisa de um data show, se não tiver isso, você não tem como passar para os alunos... A não ser que você pinte os quadros, comprar os quadros e trazer para a sala... É inviável. (risos) Então precisa de algumas tecnologias. Na parte de computação gráfico, claro que o designer projeta e consegue fazer na mão, porque nem sempre existe o computador. Mas hoje em dia existe o computador, e as empresas pedem. Mas o projeto começa na mão, foi feito na mão e precisa finalizar ele, precisa do computador, precisa da tecnologia, os alunos precisam buscar isso, não só na aula, o design está em tudo. Eu dou exemplos que você sai na rua e vê o design na mochila, na bolsa, na hora que você vai no mercado, olha os produtos, as pessoas olham para aquele produto, olham para a cor, para a tipografia, para o design... então quem está se interessando a essa área, precisa se prender a ser uma pessoa que consiga ter uma boa visão das coisas.

Pensando na parte do desenvolvimento em sala de aula, que métodos de trabalho você costuma desenvolver com os alunos e que resultado, produto, gráfico, você espera?

Eu sempre busco as minhas aulas, começo ela conceitual. Tudo tem um porquê. Não importa o que é. Até a parte de tecnologia tem um porquê. Quando eu vou fazer um projeto eu tenho que pensar qual é a história disso aí, qual é o porque, porque eu escolhi essa tecnologia... é preciso conceituar tudo para que saia um projeto gráfico, pode ser um vídeo, pode ser um projeto audiovisual, mas tudo tem que ter um porque. Precisa ter o briefing, o rascunho, o brainstorm, a escolha das cores... ‘por que você escolheu essa cor?’, ‘ah, porque essa cor transmite tal coisa, para o meu público essa cor significa isso’, ‘e por que você escolheu essa fonte?’, ‘ah, porque essa fonte transmite tal sensação’. Então tudo tem que ter um porque, não ter o porque é complicado, pois você precisa apresentar um produto.

Normalmente em sala de aula, que ferramenta você costuma usar? De software, de equipamento...

Equipamento eu tenho normalmente na sala de aula a lousa, tanto aqui, quanto em outros lugares. Também utilizar a TV ou Datashow, para você poder demonstrar alguns projetos para os alunos. Em questão de software depende muito da matéria que você está estudando. Vai falar de fotografia? Vamos usar um photoshop, vamos usar tratamento de imagem. Vai falar sobre ilustração? Vamos fazer a mão, e depois passar para um software vetorial, illustrator. Vai falar de diagramação, de revista? Usarei o In Design. São os softwares que mais se enquadram com cada assunto.

Pensando no próprio professor, quais são os principais saberes e habilidades que o docente precisa ter para começar a dar aula, na área de design e a tecnologia... por exemplo a utilização de software em uma disciplina, ou talvez o desenvolvimento de talvez, um projeto de uma exposição... Que saberes o professor precisa ter?

Nem todas as disciplinas, o professor precisa ter o software. Porque a própria bagagem cultural do professor, dá para ele engajar os alunos para o caminho que ele quer guiar os alunos. Porém o professor precisa ter passado por alguma coisa na área de design, com projeto com cliente, ele por a mão na massa. E não só mandar o outro fazer. Porque os alunos vão cobrar isso do professor. ‘Ah professor, mas você está falando isso porque você fez isso?’, ‘eu fiz, e não deu certo, fiz de novo para dar certo’. Muito mais fácil você pegar o seu exemplo. Muitas instituições que eu estudei que muitos professores nem trabalhavam na área, só estudaram e fizeram a faculdade, fizeram seu mestrado e já deram aula, e nem chegaram a trabalhar na área e nem nada. Só alguns freelances, coisa assim. Eu acho que precisa ter essa parte da experiência sim.

Pensando em relação a estrutura, seja equipamento, seja software, com a estrutura que você tem disponível hoje em dia, aqui nessa faculdade, ou na sua outra instituição, você acredita que você consegue desenvolver um bom trabalho? Você tem alguma perspectiva de alguma coisa que seria o ideal, com esse tipo de equipamento, com esse tipo de ambiente, eu conseguiria dar uma aula ideal. Fazendo uma comparação entre a realidade e o ideal.

Então... A parte de design que eu estava falando, tudo precisa de um porquê. Na hora que você explicar o conceito, você não precisa de quase nada, porque o conceito está em

tudo, não precisa de nada de tecnologia. Tem o brainstorm, tem o conceito... Essas coisas todas dá para explicar. Só que na hora de fazer, eu preciso de mais dessa parte tecnologia, tanto aqui na Estácio, quanto na ETEC, quanto no SENAI, quanto no SENAC... Só que assim, o computador, qualquer tipo de tecnologia, é só uma ferramenta para a atividade de alguém. O computador não vai fazer nada sozinho, você precisa ter feito aquilo, você precisa ter criado aquilo de alguma coisa, você precisa transformar isso em sua ferramenta de trabalho, só que se essa ferramenta de trabalho estiver escassa... como os alunos vão fazer? Assim... Na época que eu aprendi, que eu fiz faculdade, também era bem escasso... Se eu não corresse atrás, eu não teria conseguido. Eu acho que o aluno precisa correr atrás.. Se ele quiser entrar na área, ele precisa correr atrás.

Eu lembro que de experiências pessoais, que eu aprendi muito mais fazendo trabalho em grupo com os meus amigos que sabiam mais, do que necessariamente com o professor. Ele vai te dar a direção... Que tipo de abordagem você acha que o professor precisa fazer para incentivar o aluno a trabalhar a tecnologia, a arte, a produção de design...

Eu acho que o professor... é igual a história do pai tentando ensinar o filho a andar de bicicleta, o pai/professor está lá com você, segurando o banquinho, e vai ter uma hora que ele vai soltar, e você vai cair, e você vai levantar de novo, vai fingir que nada aconteceu. Uma hora tem que soltar e deixar o aluno ir. É como nessa área de tecnologia de design, o professor mostra os caminhos. Eu não manjo tanto da parte 3D, mas eu mostro para os alunos o que dá para fazer, e até onde eu sei, e falo para os alunos que ‘se vocês quiserem seguir nessa área de 3D, que dá muito dinheiro também, você faz isso’. É a mesma história. O professor tem esse papel de mostrar, de ser o guia.

Aproveitando e falando sobre tecnologia, do aluno e dele correr atrás, enfim... Você acha que ter mais tecnologia disponível para trabalhar em sala de aula, e ter menos tecnologia para trabalhar em sala de aula, afeta no desenvolvimento do aluno como um futuro profissional, ou você acha que o aluno precisa ir buscar sozinho, que ele tenha a direção e ele precisa ir sozinho...

A parte da tecnologia ele vai aprender mais rápido. Só que chega em um nível que as pessoas estão estudando a tanto tempo o mesmo tempo, que elas ficam niveladas, essa hora é mais ou menos no quarto semestre. Mais ou menos no final do curso. Ai o aluno precisa se virar, buscar na internet, buscar cursos, buscar outras coisas para fazer, não só a faculdade, por conta da tecnologia. O YouTube não ensina tudo em questão de software, em questão conceitual. Hoje em dia também cursos online... A faculdade te guia, então quanto mais tecnologia tiver, vai ser mais rápido ele chegar nesse nível, mas depois que todos chegarem nesse nível é a mesma coisa. Vai depender do aluno. Não vai depender da faculdade.

E que habilidade você desejaria que o aluno obtivesse nas suas aulas? Por exemplo... Eu gostaria que o aluno saísse da minha aula sabendo muito bem determinado programa, ou sabendo pesquisar certo na internet.

Nas minhas aulas, a minha formação inteirinha foi voltada para a área de criatividade. Eu estudei muito a área de criatividade. Eu tento fazer com que todos os alunos saiam mais criativos da minha aula. Que eles desbloqueiem e fiquem melhor... Eu faço com que todos os alunos apresentem trabalho lá na frente, cobro isso bastante deles. Quando chega um momento na carreira deles, eles vão precisar apresentar o projeto deles. Eles

não ficam só desenhando, eu preciso explicar, mostrar, se comunicar com as pessoas, por conta desta necessidade de se comunicar com as pessoas, a criatividade também está englobada aí. Nas minhas aulas, o que eu mais quero é que eles sejam criativos.

Para finalizar, observando nesses 5, 6 anos que você trabalha na docência, você consegue perceber se o aluno que está saindo, se ele está saindo com uma boa mentalidade, uma boa criatividade para criar produtos que relacionam a tecnologia, a arte e o design, ou você acha que o aluno ainda está muito cru, e que este é só o ponta pé inicial... O que você acha a respeito disto?

Eu acho que, alguns, uns 40% saem aptos para fazer alguma coisa no mercado, pensando na tecnologia. Alguns vão no embalo dos outros alunos, e esses daí vão ter que situar mais, pesquisar mais, estudar mais que os outros. Mas tem muitos que saem prontos para o mercado de trabalho.

Eu acredito que seja isso, você tem mais alguma coisa que queira contar?

É isso... Está ótimo a sua pesquisa!

Obrigada! Então agradeço muito a sua contribuição!

Respostas da professora 03

1. Ferramentas tecnológicas e o trabalho em sala de aula

a. As tecnologias contribuem para a formação do aluno em sala de aula?

Penso que sim, na medida que são pensadas de forma a atender à um grupo específico, que requeira uma aprendizagem específica e direcionada.

b. Quais são as ferramentas tecnológicas necessárias para o desenvolvimento de um trabalho dentro do curso de design?

Áudios, textos, vídeos, softwares e fórum (rede social), enfim, toda a diversidade da chamada Web 2.0, que incluem conferências, wikis, blogs e mensagens instantâneas.

c. Através de quais métodos de trabalho, é possível desenvolver um bom trabalho com os alunos?

Acredito que a administração do desempenho seja a forma mais próxima de um modelo ótimo de desenvolvimento das competências dos alunos.

Esperamos que com as aulas, o desempenho dos alunos melhore, se isso não é medido continuamente, não é observado. Assim, a medição constante é o fator crucial, que vai além da metodologia usada.

É mais valiosa a medição constante, por meio de atividades diversas, do que uma (ou várias) avaliações, apenas no final do curso.

d. Quais ferramentas tecnológicas você usa em suas aulas?

Dadas as limitações, notebook, vídeos, apresentações em power point, e prezi.

e. Que tipos de trabalhos podem ser desenvolvidos com as tecnologias que você usa em sala de aula?

- Desenvolvimento de planos de negócio;
- Desenvolvimento do Business Model Canvas;
- Lançamentos de info-produtos em vídeos;
- Lançamento de e-books e livros;
- Desenvolvimento de sites e blogs;
- Ativação de perfis comerciais em redes sociais;
- Desenvolvimento de cursos online em vídeo.

2. Saberes necessários para o docente

a. Quais são as habilidades e saberes necessários para o docente que quer trabalhar com arte e tecnologia?

- Conhecimento básico de sistemas operacionais (como Windows e IOS);
- Conhecimento básico de editores de texto;
- Conhecimento intermediário de editores de imagem e vídeo;
- Conhecimento intermediário em ferramentas de produção autoral;
- Conhecimento avançado em atualidades, leitura e criatividade!

b. Com a estrutura que você tem disponível em seu ambiente de trabalho, você consegue desenvolver trabalhos que aliem a arte e a tecnologia?

Não, principalmente por se tratar de uma disciplina considerada teórica.

Mais do que as limitações estruturais, a limitação cultural dos alunos é o maior impactante nesse tipo de desenvolvimento.

A crença de que não há relação entre o espírito empreendedor e a arte, é o maior bloqueio.

c. Se fossemos pensar na utopia educativa, qual seria a estrutura ideal que você gostaria de trabalhar?

Seria num ambiente em que fosse possível avaliar pré-requisitos para ingressos nos cursos, avaliando assim as habilidades existentes do aluno e até vetando seu ingresso.

Além disso, em que fosse possível rever o planejamento durante a trajetória, desengessando as possibilidades do “fracasso escolar” e da evasão!

d. Qual planejamento você faz para preparar as suas atividades?

Meu planejamento é quase que diário. Além de pesquisas recorrentes, procuro me atualizar, adaptando a linguagem conforme estreito meu relacionamento com os alunos.

Quanto mais os conheço (suas origens, histórias, crenças e valores), mais procuro surpreendê-los com conteúdo que realmente provoque alguma mudança em suas vidas.

e. Que tipo de abordagem deve ser utilizada no momento do trabalho com o aluno para que o auxilie a desenvolver o produtos artísticos através e por meios da tecnologia?

Diante da nossa realidade, acredito que apresentar cases de pessoas que atingiram reconhecimento profissional, pode ajudar no engajamento.

Todos gostamos de histórias, principalmente as de superação.

Além disso, gosto de propor atividades de auto-conhecimento, em que a partir da autoavaliação, o aluno enxergue sua realidade atual e que existe um caminho a trilhar, basta que ele decida e se comprometa com o sucesso.

Vídeos, entrevistas e até mesmo visitas às instituições, podem fortalecer os laços com o crescimento.

3. A importância na formação do aluno

a. O que a utilização da tecnologia afeta no desenvolvimento do aluno como futuro profissional da área artística?

Afeta consideravelmente. Hoje muitos sabem fazer de tudo, mas poucos sabem o que fazer.

O aluno pode sentir-se capaz de realizar muito através do uso das tecnologias, mas por falta de experiência de mercado, não se especializar em nada, não saber vender o que produz.

Esse avanço é uma faca de dois gumes, que o aluno pode usar para alavancar sua carreira, ou estagnar seu crescimento.

b. Quais são as habilidades que você deseja que o aluno obtenha nas suas aulas?

Principalmente o autoconhecimento, quando tornam-se aptos a reconhecerem sua situação atual e elencar possibilidades de mudança (por um novo curso, uma nova habilidade e até uma nova profissão).

c. O aluno sai apto dos cursos da faculdade para trabalhar com a mentalidade de criar produtos através e com a tecnologia?

Do meu ponto de vista não. Falta triagem, falta pré-requisito, falta medição constante do progresso, falta imersão na realidade do mercado de trabalho, falta engajamento.

Sobre valorização imaginária do certificado.

Alguns alunos (percebo que os mais jovens) tendem a acreditar num milagre pós-formatura.

Falta determinação e mão na massa.

Respostas do professor 04

1. Ferramentas tecnológicas e o trabalho em sala de aula

a. As tecnologias contribuem para a formação do aluno em sala de aula?

Muito. Eu diria que é fundamental, pois as tecnologias multiplicam as competências linguísticas dos alunos e melhoram sua comunicação no geral. E isso é fundamental tanto para o poder de observação, quanto para os questionamentos que precisam lidar durante o curso ou na estruturação de um projeto.

b. Quais são as ferramentas tecnológicas necessárias para o desenvolvimento de um trabalho dentro do curso de design?

Um bom laboratório de informática e uma boa aptidão do professor em utilizar as tecnologias. As tecnologias vão auxiliar muito no processo de atualização do aluno como profissional e até mesmo na agilidade das informações entre professor e aluno.

c. Através de quais métodos de trabalho, é possível desenvolver um bom trabalho com os alunos?

Primeiro, o aluno precisa entender que a tecnologia é uma ferramenta. Essa conscientização é fundamental, porque vai interferir na postura do aluno ao utilizar as tecnologias como um todo. Ele precisa entender que aquilo é um apoio e não uma dependência. A responsabilidade no uso, incentiva uma série de outros fatores e abre portas para uma boa aplicabilidade sobre quaisquer métodos que o professor preferir.

d. Quais ferramentas tecnológicas você usa em suas aulas?

Data-show e smartphone. Eu aproveito o fato dos alunos possuírem uma tecnologia e muitas vezes mando imagens para os celulares durante a aula. Como o celular está bastante perto e muitas vezes tira a atenção do aluno em sala de aula, enviar alguma informação por algum Messenger, acaba trazendo o aluno de volta e deixa a comunicação mais pessoal, como se tivesse mandado a mensagem para cada um deles. Por exemplo: há um trabalho onde eu poderia tirar a xerox de um texto ou slides, eu mando isso no celular deles, na hora. Isso faz com que eles – ao invés de desligarem o aparelho – o tragam de vez para a aula. Muitos alunos estão fazendo mais pesquisas pelo celular, ao invés de ficar alimentando conversas paralelas. Várias dessas pesquisas, ajudam muito na aula e ainda consigo uma chance de ensiná-los em uma ferramenta de uso pessoal deles, como consultar fontes com uma responsabilidade científica e acadêmica maior.

e. Que tipos de trabalhos podem ser desenvolvidos com as tecnologias que você usa em sala de aula?

Desde trabalhos individuais, ou até mesmo trabalhos em grupo, estudo de caso, resolução de problemas através de pesquisas. A tecnologia normalmente dá autonomia para o aluno e isso torna a aula mais atrativa para ele.

2. Saberes necessários para o docente

a. Quais são as habilidades e saberes necessários para o docente que quer trabalhar com arte e tecnologia?

Entender as tecnologias que existem para a área de comunicação. Estudar cada uma delas para ver qual se encaixa no seu perfil de trabalho. Entender as tecnologias que os seus alunos utilizam para não apresentar nada defasado e o aluno não julgá-lo mal por isso. Não é necessário utilizar tecnologia de ponta, mas é importante saber o que o aluno usa, ou pelo menos a maioria. Isso gera comunicação e segurança para o aluno.

b. Com a estrutura que você tem disponível em seu ambiente de trabalho, você consegue desenvolver trabalhos que aliem a arte e a tecnologia?

Não muito. Mas estamos lutando para melhorar este cenário.

c. Se fossemos pensar na utopia educativa, qual seria a estrutura ideal que você gostaria de trabalhar?

Uma estrutura onde eu tivesse um laboratório disponível só para o curso de Design, que não fosse compartilhado com outros cursos. Onde pudéssemos ter os monitores com boa resolução, um laboratório onde pudéssemos personaliza-lo para o curso, assim como uma sala de aula com uma lousa digital, por exemplo. Nesse aspecto, a tecnologia inspira criatividade entre outras coisas muito positivas para o curso.

d. Qual planejamento você faz para preparar as suas atividades?

Eu sempre comparo minhas tecnologias com as dos alunos e se eu não consigo introduzi-las na aula fisicamente, faço debate sobre, sempre pensando em como o aluno pode dar importância para aquilo e, conseqüentemente, abrir espaço para o diálogo de uma série de outras coisas diferentes.

e. Que tipo de abordagem deve ser utilizada no momento do trabalho com o aluno para que o auxilie a desenvolver o produtos artísticos através e por meios da tecnologia?

Mais uma vez, a abordagem como uso responsável de uma ferramenta. O aluno precisa compreender as limitações de cada área e não ficar dependente de algo em específico, mas saber que é uma linha de produção onde cada parte tem sua importância.

3. A importância na formação do aluno

a. O que a utilização da tecnologia afeta no desenvolvimento do aluno como futuro profissional da área artística?

Primeiro por conta do currículo, portfólio, entre outros. Depois por conta da atualização. Apesar do final do curso, a atualização do aluno como futuro profissional é permanente. Ele precisa ser curioso e interessado pela área e, muitas vezes, serão os meios tecnológicos que trarão isso mais rapidamente a ele.

b. Quais são as habilidades que você deseja que o aluno obtenha nas suas aulas?

Novamente: Poder de atualização. Organização de ideias e estruturação de argumentos para a construção de um projeto coeso. Criatividade e aplicabilidade (as duas sempre juntas). E que aprendem a se conhecer como profissional, sabendo compreender seus limites e falhas a serem trabalhadas. Afinal, a prática é mais que fundamental nesta área. Reconhecer os erros e ir melhorá-los é uma qualidade e tanto para o seu desenvolvimento profissional.

c. O aluno sai apto dos cursos da faculdade para trabalhar com a mentalidade de criar produtos através e com a tecnologia?

Ainda não dei aulas para os últimos semestres, mas se levar em conta a ementa e os colegas de trabalho que conheci neste último semestre, acredito que sim.